

MOATSZ - ponger Felhasználói Kézikönyv

A PONGER program jelen verziója (1.6) béta teszt verzió, ajánlott böngészők: Google Chrome, Safari, Mozilla Firefox, egyéb böngészővel működési zavarok léphetnek fel.

A program a hatályos MOATSZ szabályoknak megfelel. Az adatbázisban szereplő résztvevők adatait a hatályos magyar jogszabályoknak megfelelően kezeljük a ponger Adatvédelmi Szabályzata (továbbiakban: ASZ) és Felhasználási Feltételei (továbbiakban: FF) alapján.

Dizájn és felhasználói élmények a további fejlesztések eredményeképpen jönnek majd létre a felhasználók visszajelzéseit követően. Az alapvető kezelési funkciók itt is érvényesek pl.: fogd meg és húzd. Billentyű kombinációk jelenleg nincsenek aktiválva. Amennyiben megakadsz valahol, használd a böngésző "vissza" funkcióját vagy a menüpontokat, egyes esetekben érdemes az oldalfrissítést is alkalmazni. Bizonyos oldalakhoz folyamatosan készülnek, frissülnek az adott oldalhoz tartozó információs útmutatók, melyek az oldalakon található ikonra kattintva érhetőek el.



Ha segíteni akarsz valamely észrevételeddel, kérjük írd és csatold képernyőképet is az ugyfel@ponger.hu címre!

A program minden egyes eleme (megnevezés, működés) szerzői jogvédelem és oltalom alatt áll.

Belépéshez email cím és felhasználói jelszó szükséges, melyek megadása után a zöld "BEJELENTKEZÉS" gombbal léphetünk a rendszerbe.

REGISZTRÁCIÓ

A rendszert bárki használhatja a regisztrációs folyamatok elvégzése után, amelynek fő feltétele az FF és az ASZ elfogadása. A regisztráció megkezdése a főoldalon történik a REGISZTRÁCIÓ gomb megnyomásával. A felugró ablakban a pirossal nevezett mezők kitöltése kötelező és a REGISZTRÁCIÓ gomb csakis a „Felhasználási feltételek” elfogadásával aktiválódik (addig csak halvány gombként látszódik). Captcha kód beírása az emberi regisztráció biztosítékaként szerepel.

Amennyiben a regisztrálandó személy 14 év alatti, regisztrációját szülői jóváhagyással tudjuk csak befogadni az FF szabályzatunk szerint. A szülő regisztrációja történhet egyidőben is a fiatalkorú regisztrációjával, de célszerűbb előbb a szülő regisztrációját végrehajtani és majd csak azután a fiatalkorú felhasználóét. A fiatalkorú regisztrációjakor lehet azonos email címet választani, de technikailag javasolt az eltérő email címek használata a rendszerüzenetek miatt. A hatályos FF szerint a szülő kontrollt kap a fiatalkorú cselekedetei felett, azonban annak fiókját és adatait nem tudja módosítani.

A program regisztrációja és használata ingyenes, egyes szolgáltatások díjkötelesek (prémium szolgáltatások), amelyről előzetesen tájékoztatunk az aktiválása előtt. A béta fázis alatt csakis az ügyfélszolgálat segítségével aktiválhatóak a prémium szolgáltatások, ilyenek

például a Versenyek, Csapatbajnokság létrehozása. Az eseményekre csakis regisztrált személyek tudnak nevezni, akik a profil oldalukon beállítják a Játékos státuszukat – továbbiak a PROFIL bekezdésben.

A regisztrációt követően – akik valamilyen funkciót töltenek be a későbbiekben (játékos, edző, játékvezető, egyesületi funkciók) – javasoljuk a profil oldal adatlapjának részletes kitöltését.

Menüpontok és funkcióik (jobb felső sarokban megnyíló Menü)

FŐOLDAL

A kezdőlapra juthatsz vele, ahol be tudsz lépni a rendszerbe vagy regisztrálni.

SPORTTÁRSÁK

A rendszer összes felhasználója megtalálható itt (Játékosok, Játékvezetők, Versenybírók, Edzők), akik beállították a profil oldalukon. Az oldalon található kategóriákra kattintva szűkíthető az adatbázis.

A “Teljes név”-re kattintva az adatbázis betűrend szerint rendeződik, ismételt kattintással megfordul (A-Z / Z-A). Az adatbázisban kereshetsz a “Teljes név” alatti mezőben, a karakterek beírása közben folyamatosan szűkíti a találatok listáját (az ékezetes betűket nem különböztetjük meg). A beírt karakterek a lista bármely részében lévő előfordulására keres (vezeték és keresztnév is). Az egyesületi tagságra is igazak ugyanezek a keresések. Ha mindkét beíró mezőben vannak karakterek, akkor mindkét feltételre egyszerre szűrjük az adatbázist.

A jobb felső sarokban lehet változtatni a lista nézetet (alapból 20 elemet jelenít meg egy oldalon).

RANGLISTÁK

A MOATSZ által elfogadott ranglisták adatai láthatóak, illetve az egyedi Élő-pontos ranglista. A ranglisták képzése a MOATSZ szabályzataiban találhatóak meg, az Élő-pont számításának metodikája az útmutató végén található.

SPORTSZERVEZETEK

A MOATSZ által elfogadott bejegyzett Egyesületek adatai láthatóak, kereshetőek – a SPORTTÁRSÁKBAN ismertettek szerint. A listában található mezőre kattintva jelennek meg a részletesebb adatok.

VERSENYEK

Ebben a menüben az egyéni versenyek találhatóak meg. A táblázatos formában megtalálható sorokra kattintva juthatunk be a verseny részletes folyamataiba. A menü főoldalán lehet keresni, találati listát szűkíteni a funkció gombokkal.

A kiválasztott verseny sorára kattintva jutunk tovább az esemény oldalára. Az oldal bal oldalán találhatóak az aloldalak navigáló fülei, melyek a következők felülről lefelé haladva:

- Verseny adatok
- Nevezés
- Versenyszámok aloldalai

Verseny adatok

A verseny alapadatainak pontos részletei találhatóak itt, illetve fontos dokumentumai, mint például a versenykiírás vagy a rendező által fontosnak tartott egyéb információk.

Nevezés

A nevezés aloldalon található a versenyre nevezett játékosok listája és a versenyszámok. A nevezési szakaszban, az érvényes MOATSZ rendelkezések szerint, a nevezésre jogosultak ezen az oldalon tudják jelezni a részvételi szándékukat. A nevezés menetével kapcsolatban itt is segítséget nyújt az információs ikon:



Versenyszámok aloldalai

Ezekon az aloldalakon találhatóak meg a kiválasztott versenyszám alesheményei, ahogyan az a versenynapon lezajlott, amelyek lehetnek:

- Egyéni nevezés / Egyéni csoportkör / Egyéni főtábla
- Páros nevezés / Páros csoportkör kialakítása / Páros csoportkör / Páros főtábla
- Csoport nevezés / Csoport csoportkör kialakítása / Csoport csoportkör / Csoport főtábla
- Egyéb információs oldal

Az oldalakra kattintva láthatóak az elért eredmények, ha a verseny éppen zajlik, akkor az oldal frissítésével azok a részeredmények is megtekinthetők, amit a versenybíróóság felvezetett.

CSAPATBAJNOKSÁG

Ebben a menüben a csapat versenyek találhatóak meg. A táblázatos formában megtalálható sorokra kattintva juthatunk be a verseny részletes folyamataiba. A menü főoldalán lehet keresni, találati listát szűkíteni –a már ismert módon– a funkció gombokkal. A kiválasztott verseny sorára kattintva jutunk tovább az esemény oldalára. Az oldal bal oldalán találhatóak az aloldalak navigáló fülei, melyek a következők felülről lefelé haladva:

- Bajnokság adatok
- Kategóriák aloldalai

Bajnokság adatok

A csapatbajnokság alapadatainak pontos részletei találhatóak itt, valamint a bajnoksághoz kapcsolódó dokumentumok, mint a versenykiírás, stb.

Kategóriák aloldalai

Ezekon a füleken találhatóak a bajnokság részletes eredményei, statisztikái. Az oldal szerkezet felülről lefelé haladva:

- Bajnokság adatok
- Benevezett csapatok
- Eredmények – bajnokság állása és játékos statisztika
- Mérkőzések

A benevezett csapatok listájában egy adott csapatra kattintva juthatunk el az általunk keresett csapat oldalára, ahol is a csapat statisztikái és mérkőzései érhetőek el. A csapat oldalán találjuk a versenynaptárat, amely a szemlélők számára is nyújt érdekességet. A regisztrált felhasználók számára lehetőség van értesítést kapni a versenynapról a SZURKOLÓ funkció aktiválásával. Részletesebb tájékoztatás a működéséről az információs ikonra kattintva érhető el.



A statisztikákra kattintva láthatóak az elért eredmények, a mérkőzésekre kattintva láthatóak a bajnoki fordulók eredményei. Az eredmény sorok színeinek jelentései:

- piros háttérű sor – hazai csapat veszett,
- zöld háttérű sor – hazai csapat nyert,
- sárga háttérű sor – döntetlen eredmény,
- alapszínű sor eredménnyel – lejátszott mérkőzés, de az eredmény még nincs elfogadva, ilyenkor még nem tekinthetőek meg a részletek,
- alapszínű sor piros karakterekkel – a mérkőzés nincs a kiírt időben lejátszva.

A piros/zöld/sárga sorokra kattintva megtekinthetőek a mérkőzés részletes eredményei és a feltöltött jegyzőkönyv is.

MOATSZ IRODA

Ebben a menüben található a Szövetség digitális irodája. A felhasználói jogosultságoknak megfelelően lehet itt ügyeket intézni csakis regisztrált felhasználóknak:

- Egyesület MOATSZ nyilvántartásba vétele – regisztrált felhasználók részére
- Versenyengedély kérése – egyesületi vezetők részére
- Átigazolás – egyesületi vezetők részére
- Kölcsönadás – egyesületi vezetők részére
- Irodai alkalmazások – szövetségi alkalmazottak részére

PROFIL

Ezen a lapon tekintheted meg és módosíthatod a rendszerben tárolt adataid.

Az oldal használatához itt is segítséget nyújt az oldalon található információs ikon:



Profilod főoldalán tudod kezdeményezni az egyesülethez való csatlakozásod.

A regisztráció során megadott alap adataidat az **ADATLAP** oldalon tudod kiegészíteni, módosítani illetve a különböző státuszaidat beállítani, amelyek:

- Játékos
- Edző
- Játékvezető

Ezek a minősítések kézi (emberi) ellenőrzéseken mennek keresztül, amelyek az FF szabályzata alapján kerülnek végleges elfogadásra vagy elutasításra. Sporteseményen csakis aktív játékosok vehetnek részt a MOATSZ előírásainak megfelelően.

Itt tudod kezelni azokat a hírlevél beállításokat amelyek nem rendszerüzenetként kerülnek elküldésre:

- Sportági hírlevél - Az asztalitenisszel kapcsolatos hírek, felmérések, információk.
- Verseny felhívások - A rendszerben regisztrált versenyekről kapsz értesítést, ha megfelelsz a kiírás kritériumainak (ebben az esetben az adataid részletes kitöltése célszerű).
- Sportági ajánlatok - Sportszer gyártók-forgalmazók ajánlatait, akciót juttatjuk el hozzád illetve asztalitenisz szolgáltatók felhívásait.

A profil törlése:

A profilod törlését az adatlap oldalán teheted meg (jobbra lent FIÓK MEGSZÜNTETÉSE). Játékos és szülői/gondviselői funkció esetén a profil törlése a MOATSZ irányadó szabályzatai szerint történik, a törlési jogosultság a MOATSZ hatáskörébe tartozik.

KIJELENTKEZÉS

Itt tudsz a rendszerből kilépni.

Aktualizálva: 2022.10.21.

PONGER ÉLŐ-PONT SZÁMÍTÁS

A ponger Élő-pont nyilvántartási és számítási rendszerének elemei:

- Kiinduló pontok: meglévő számított Élő-pontszámot kapnak a rendszerben lévő felhasználók. Új résztvevő esetén 3 lejátszott mérkőzés eléréséig az esemény lejártával a pontszámító rendszerben újoncnak minősül a felhasználó. Kiinduló pontszáma a regisztrációkor „bevallott” pontszám lesz. Ezt az osztályokhoz megállapított kiinduló pontszámok határozzák meg:

Játékerő kategória	Kezdő pontszám
Szabadidős	1000
Újonc	1100
Megye 3	1300
Versenyző	1500
Megye 2	1600
Megye 1	1800
NB 3	2000
NB 2	2150
NB 1	2300
EXTRA	2500

- Eseményeken, csapatbajnokság meccseken módosuló pontszámok. Esemény lezárásakor vagy CSB meccslap elfogadásakor a pontszámító rendszer megkapja a lejátszott mérkőzéseket a résztvevők kiinduló pontjával.
- Pontszámítás: az aktuális esemény lezárásakor (Verseny vagy CSB meccs végeztével), a rendszer minden egyes mérkőzésen meghatározza a szerzett vagy veszített pontok számát a résztvevőknél. Ennek alapját a következő táblázat tartalmazza:

Maximális pontkülönbség	A. Esélyes nyer	B. Meglepetés
0	8	8
13	7	10
38	6	13
63	5	16
88	4	20
113	3	25
138	2	30
163	2	35
188	1	40
212	1	45
238	0	50

Esélyes győzelme esetén az A oszlopban lévő számmal módosulnak a pontszámok a győztesé nő, a vesztesé csökken. Meglepetés esetén a B oszlop számai a mérvadók. Végig követve a mérkőzéseket megkapjuk hogy az adott napon a versenyzőknek milyen mértékben változott a pontszáma. Amennyiben valakinek több, mint 75-tel nőtt, akkor igazítunk a növekményen:

- o amennyiben az összes mérkőzését megnyerte, akkor megkapja a legjobb legyőzöttjének pontszámát
- o amennyiben van veresége is, egy súlyozott átlagot számolunk, ennyivel módosulnak a pontjai

$$\text{igazított_pontszám} = (\text{kiinduló_pontszám} + ((\text{legjobb_legyőzött_pontszáma} + \text{legrosszabb_legyőzött_pontszáma})/1.8))/2$$

Amennyiben az eseményen résztvevő újoncok aránya nem haladja meg a 30 százalékot, az ő pontszámításukon nem igazítunk, 30 százalék felett az összes résztvevőt egyenrangúan kezeljük.

- A résztvevőket az új pontszámukkal aktualizáljuk a rendszerben, a következő nevezés alkalmával már az aktualizált pontszám jelenik meg a nevük mellett. Amennyiben az új résztvevők a verseny után már rendelkeznek 3 mérkőzéssel, kikerülnek az újonc státuszából, legközelebbi alkalommal már ugyanazok a szabályok vonatkoznak az ő pontszámításukra is.

